

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2003-111976  
(P2003-111976A)

(43)公開日 平成15年4月15日(2003.4.15)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード*(参考)
A 6 3 F 13/06		A 6 3 F 13/06	2 C 0 0 1
	13/00		H 5 K 0 2 3
	13/12		C 5 K 0 2 7
H 0 4 B 7/26		H 0 4 M 1/00	V 5 K 0 6 7
H 0 4 M 1/00		1/02	C
審査請求 未請求 請求項の数6 O L (全 4 頁) 最終頁に続く			

(21)出願番号 特願2001-306334(P2001-306334)

(22)出願日 平成13年10月2日(2001.10.2)

(71)出願人 301058218

株式会社ミックスエンタープライズ  
福岡県福岡市博多区上牟田1丁目11番16号  
サンライズイケアビル4階

(72)発明者 城戸 勝

福岡県糟屋郡粕屋町柚須114番地1号406

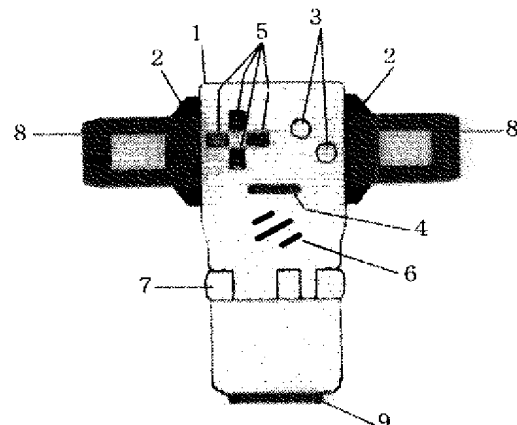
Fターム(参考) 2C001 CA00 CA01 CB01 CB05 CB08  
CC03 CC08 DA06  
5K023 AA07 BB11 GG12 MM00 NN06  
PP03 PP12  
5K027 AA11 BB02 HH26 KK07 MM04  
5K067 AA34 BB04 BB21 GG11 HH23  
KK15

(54)【発明の名称】 外部接続端子どうしの接続によって使用できる携帯電話用ゲームコントローラー

(57)【要約】

【課題】 携帯電話用ゲームコントローラー(1)を使用することによって、増えつづける携帯電話の機能を、より操作しやすくする。

【解決手段】 携帯電話の外部接続端子(10)と携帯電話用コントローラー(1)の外部接続端子をつなぐことにより電氣的結合をさせて、携帯電話用コントローラー(1)からゲーム操作ができるようにする。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】外部接続端子どうし(9)、(10)を接続し、方向指示ボタン(5)と決定ボタン(3)にてゲーム操作をする携帯電話用ゲームコントローラー。

【請求項2】携帯電話に最初から内蔵されているゲームだけではなく、携帯電話を介してインターネットへの接続を可能にし、対戦型ゲームにも対応する携帯電話用ゲームコントローラー。

【請求項3】外部記憶媒体を使用してメモリー機能を持たせ、携帯電話で接続したインターネットの携帯電話用10 サイトからダウンロードしたデータを保存、保護する携帯電話用ゲームコントローラー。

【請求項4】携帯電話に保存されている電話番号帳や電子メールアドレス帳を、パソコンを使って外部記憶媒体に保存、保護する携帯電話用ゲームコントローラー。

【請求項5】多種多様な携帯電話の機種それぞれに対応できるように、それぞれの機種にあった外部接続端子(10)タイプを提供する携帯電話用ゲームコントローラー。

【請求項6】ゲーム中に携帯電話に着信があった場合に20 も、ゲームを一度中断して通話に出ることができ、通話が終了次第、ゲームを再開できる携帯電話用ゲームコントローラー。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、携帯電話機の外部接続端子に接続して使用する携帯電話用コントローラーに関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】携帯電話でインターネットに接続してア30 プリケーションをダウンロードできるようになったものの、操作に関しては携帯電話機本体のダイヤルボタンで代用して操作をしていた。携帯電話の主な機能が通話のみだったのに対し、携帯電話でもインターネットに接続できるようになったが、携帯電話機本体がインターネットによるゲーム等、通話以外の機能にまだ対応できていない。

【0003】また、インターネットから携帯電話機にダ40 ウンロードしたデータの保存可能な件数は約4件から10件程度でしかなかったため、後からダウンロードして保存したいと思っててもそれより前に保存していたアプリケーションを上書きして削除していきながらでの保存方法しかなかった。アプリケーション以外に、携帯電話機本体に登録していた電話番号や電子メールアドレスは、携帯電話機本体が故障した場合や機種変更時に、データが消えてしまうことがあった。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】携帯電話機本体には、ゲーム専用ボタンというものはなく、あくまでも電話をかける時に必要な0～9までのダイヤルボタン、電話帳50

を呼び出す為のメモリーボタン、機種ごとの機能を呼び出す為のメニューボタン、電子メール用のボタンを代用してゲームで使用していたが、実際にゲームで使用するボタン以外のボタンを操作してしまったりして誤操作が多く、家庭用またはゲームセンターなどに設置されている専用ゲーム機コントローラーに比べると使い勝手がよくなかったところを、携帯電話専用のゲームコントローラーを用いることによって使い勝手を良くし、家庭用又はゲームセンターにあるコントローラーに近い操作感を味わうことができるようになる。

【0005】また、従来までの技術で述べたように、インターネットからダウンロードして携帯電話に保存できるアプリケーションの件数に限度があった為、自分が保存したいと思ったデータがあっても、以前から保存しているデータを削除しなくてはならないせいで、保存できないことがあった。携帯電話の故障時には、それまで登録していたデータが消滅することがあった。こうした万が一の故障、事故による携帯電話のメモリー内容の消滅に備える必要がある。

## 【0006】

【課題を解決するための手段】本発明は携帯電話の外部接続端子(10)と接続して操作することにより、専用テレビゲーム機に近い操作感を実現する。また、外部記憶媒体を併用することにより、携帯電話にメモリー機能を持たせることが可能となり、携帯電話の故障時のバックアップ、インターネットからダウンロードできるデータの量も増やすことができるようになり、上記課題を解決したものである。

## 【0007】

【実施例】図1を参照して、この発明が適用できる携帯電話用ゲームコントローラー(1)は、コントローラー上に配置した方向指示ボタン(5)と、2種類の決定、選択ボタン(3)、ゲーを中断、通話切り替えボタン(4)と、マイク(6)で構成され、図3の外部接続端子10によって携帯電話機本体との接続、使用を可能にする。直接携帯電話機本体と接続することによって、携帯電話機本体に付属するボタンで行う操作も、携帯電話用コントローラーからの操作が可能になるため、より家庭用やゲームセンター用のゲーム専用機に近い感覚でゲームができるようになる。

【0008】図5、6、7を参照して、二つ折り型携帯電話機の場合、携帯電話用コントローラーとの接続部分である外部接続端子(10)は携帯電話機本体(11)の下部に配置し、図3、4の携帯電話用コントローラーの外部接続端子(10)と接続する。携帯電話機本体に直接接続させることによって、携帯電話用コントローラーと電気的に結合され、携帯電話機本体のダイヤルボタンの代わりに、携帯電話用コントローラー(図1)に配置した上下左右4方向の方向指示ボタン(5)と、2種類の決定、選択ボタン(3)での操作が可能になる。携

帯電話用コントローラー(1)と携帯電話機本体(11)、(12)の角度を調整できるように調整部の(7)約15度程度まで動かせるようにする。

【0009】方向指示ボタン(5)は、例えばゲーム中に登場するキャラクターの方向やメニュー選択時のカーソルを操作し、ボタン(3)は、メニュー選択時などの決定、取消を操作する。

【0010】携帯電話機本体(11)、(12)と携帯電話用コントローラー(1)の外部接続端子(10)のみの接続では、機種によって操作する際に不安定になるため、図2の固定ベルト(8)を使用することによって、携帯電話用コントローラー(1)と携帯電話機本体(11)、(12)を固定させての使用が可能になる。図2に示す固定ベルト(8)は、使用しない時には携帯電話用コントローラー本体(1)の横に設置した(2)の中に収納できるものである。携帯電話用コントローラー(1)を使用する時に、携帯電話機本体の両側から固定させる。(図6、7、9、10)

【0011】図1を参照して、携帯電話用コントローラー上部にはスロット(13)を設置し、外部記憶媒体としてのメモリーカード(図示しない)を挿入することにより、携帯電話のインターネットサイトからダウンロードしたデータを保存、保護できる。ダウンロードして外部記憶媒体に保存したデータは、その外部記憶媒体を携帯電話用コントローラー(1)に設置したスロット(13)に差込み、再度携帯電話にデータを読み出すことが可能である。その都度、データの入れ替えができる。

【0012】図2、3、4を参照して、携帯電話用コントローラー(1)の外部接続端子(9)とパソコンのケーブルを接続させることにより、携帯電話の電話帳や電子メールアドレスなどのデータをパソコンに送り、保存が可能である。故障や紛失で失われてしまうデータに対してのバックアップ機能を持たせることができる。

【0013】図8、9、10は、この携帯電話用コントローラー(1)を、液晶表示画面とダイヤルボタンが連続しているストレート型携帯電話機用に装着させたものである。図5、6、7で示した折り畳み型、図8、9、10で示したストレート型、また、メーカーによって外部接続端子(10)の型が異なる為、図4で示す携帯電話用コントローラー(1)との接続部分を、それぞれのメーカーや機種に合わせたものを提供する。

【0014】ゲーム中に携帯電話に着信があった場合は、図1に示す携帯電話用コントローラー(1)に配置したポーズボタン(4)を2回押すことによってゲームを一度中断する。2回押す理由は、着信がなく単にゲームをしているときに、ただゲームの一時中断をしたい場合と区別する為である。ポーズボタン(4)を1回押すか2回押すかによって、携帯電話用コントローラーから携帯電話機本体に「ゲームの一時中断なのか、通話に切り替える為の一時中断なのかを判断させる」ためであ

る。携帯電話用コントローラー(1)には携帯電話機のマイクと結合するマイク(6)を配置している為、ゲームを中断した後にそのまま通話が可能である。また、通話が終了すれば、ポーズボタン(4)を1回押して通話を終了させ、再度ポーズボタン(4)を1回押してゲームを再開できる。

【発明の効果】

【0015】携帯電話に専用の携帯電話用コントローラーを付属させることにより、より家庭用もしくはゲームセンター用のゲームに近い操作感を実現することができる。

【0016】携帯電話用コントローラーという別の機器を付属させることにより、外部記憶媒体としてのメモリーカードの使用が可能となり、限度があった携帯電話のデータ保存数を圧倒的に増やすことができるようになる。

【0017】携帯電話用コントローラー(1)にパソコンとの外部接続端子(9)を設け、パソコンとの接続と可能にし、バックアップ機能ができ、普及に伴い増える携帯電話の故障、紛失等のトラブルに対処ができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】固定ベルト(8)を収納した状態の携帯電話用ゲームコントローラーの斜視図である。

【図2】固定ベルト(8)を広げたときの携帯電話用ゲームコントローラーの正面図である。

【図3】携帯電話用ゲームコントローラーの背面図である。

【図4】携帯電話と接続する為の外部接続端子部分(10)の斜視図である。

【図5】折り畳み型携帯電話に携帯電話用コントローラーを装着させたときの正面図である。

【図6】折り畳み型携帯電話に携帯電話用コントローラーを装着させた側面図である。

【図7】折り畳み型携帯電話に携帯電話用コントローラーを装着させた背面図である。

【図8】ストレート型携帯電話に携帯電話用コントローラーを装着させた正面図である。

【図9】ストレート型携帯電話に携帯電話用コントローラーを装着させた側面図である。

【図10】ストレート型携帯電話に携帯電話用コントローラーを装着させた背面図である。

【0018】

【符号の説明】

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 1 | 携帯電話用ゲームコントローラー |
| 2 | 固定部分            |
| 3 | メニュー決定、取消ボタン    |
| 4 | ポーズボタン          |
| 5 | 方向指示ボタン         |
| 6 | マイク             |
| 7 | 角度調整部分          |

5

6

- 8 固定ベルト  
 9 ケーブルとの外部接続端子  
 10 携帯電話との外部接続端子

- 11 折り畳み型携帯電話の本体  
 12 ストレート型携帯電話の本体  
 13 外部記憶媒体用スロット

【図1】

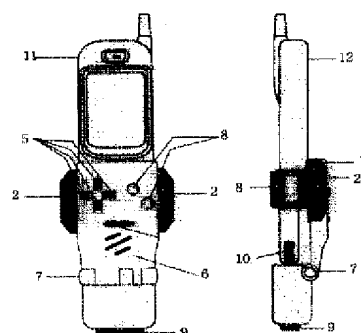
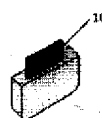
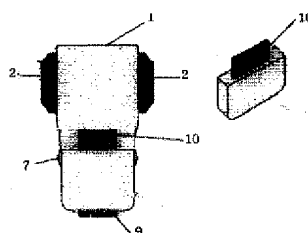
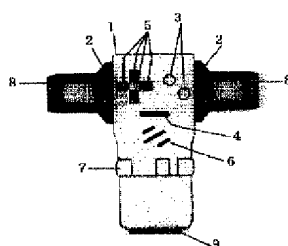
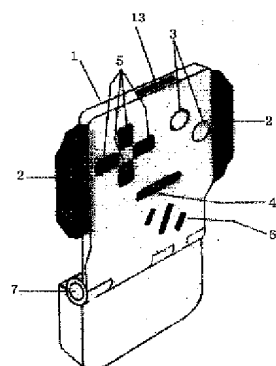
【図2】

【図3】

【図4】

【図5】

【図9】

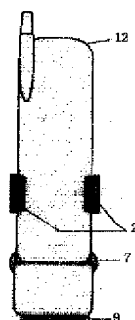
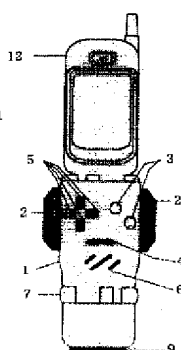
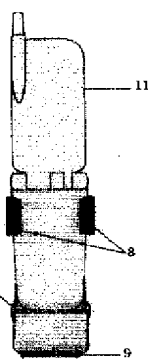
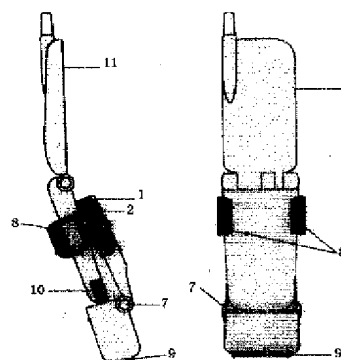


【図10】

【図6】

【図7】

【図8】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

F I

テーマコード(参考)

H 0 4 M 1/02

H 0 4 M 1/23

T

1/23

H 0 4 B 7/26

M

H 0 4 Q 7/38

1 0 9 L

PAT-NO: JP02003111976A  
DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 2003111976 A  
TITLE: GAME CONTROLLER FOR CELLULAR PHONE  
USED BY CONNECTION BETWEEN EXTERNAL  
CONNECTION TERMINALS  
PUBN-DATE: April 15, 2003

INVENTOR-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
KIDO, MASARU	N/A

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
MIKKUSU ENTERPRISE:KK	N/A

APPL-NO: JP2001306334  
APPL-DATE: October 2, 2001

INT-CL (IPC): A63F013/06 , A63F013/00 , A63F013/12 , H04B007/26 ,  
H04M001/00 , H04M001/02 , H04M001/23 , H04Q007/38

ABSTRACT:

PROBLEM TO BE SOLVED: To allow functions in a cellular phone to be easily operated by using a game controller (1) for cellular phones.

SOLUTION: Electric connection is made by connecting an external connection terminal (10) of a cellular phone to an external connection terminal in the controller (1) for cellular phones, thus controlling a game from the controller (1) for cellular phones.

COPYRIGHT: (C)2003,JPO